| A | M | S | T | R | A | D |





MIAMI VICE™

DISK

ocean

MIAMI VICE

 Miami Vice runs on the Amstrad CPC 464, 664, 6128 micro computers.

THE GAME

Crockett and Tubbs have heard; the word is on the street — a one million dollar contraband shipment is due in town on Thursday morning, for collection by Mr. 'J' — an old fashioned gangster with a respectable new image and some influential friends.
These big deals usually go down under the cover of a waterfront warehouse and as of Midnight Sunday that's as much as you know.
Just get out there and squeeze the network of dealers; starting with the real low — life, the $10 wrap men who frequent the local bars. If you handle them right you just might get to their suppliers, the next link in the chain and eventually the slick businessmen who operate in the casinos — they should have lots of information if you don't have to shoot them first!

LOADING

DISK

Insert the program disk into the drive with the A side facing upward. Type |DISK and press ENTER to make sure the machine can access the disk drive. Now type RUN" MIAMI and press ENTER the game will now load automatically.

NOTE

(1) Joystick or Keyboard
(2) Press CAPS LOCK to pause (border flickers).
(3) When paused, press E to quit current game (the press CAPS LOCK to start).
(4) When games have ended automatically, game starts in PAUSE mode. Press CAPS LOCK to start new game.

CONTROLS

CAPS LOCK – Press to pause game. Indicated by flashing border. Press again to continue.

"E" KEY – Exits from current game. Only works in pause mode – note pause will still be engaged after exiting.

KEYBOARD CONTROLS

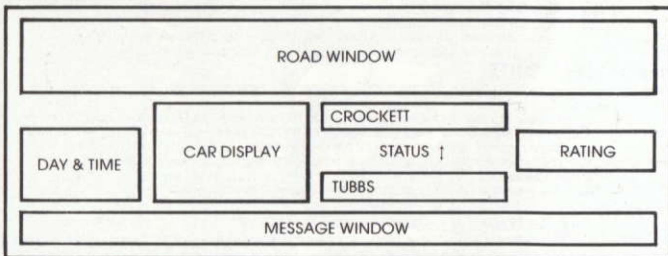
← = LEFT	↑ = UP	COPY = FIRE
→ = RIGHT	↓ = DOWN	

JOYSTICK DURING CAR GAME

UP — ACCELERATE	LEFT — LEFT TURN
DOWN — BRAKE	RIGHT — RIGHT TURN

TURN NOTES: At normal speeds, car will turn through 90°.
At high speeds, car will drift sideways rather than turn.

ROAD DISPLAY



TO SHOOT OUT OF CAR WINDOW

Press FIRE to enter fire mode — car display will light up. To shoot in direction shown in car display, press FIRE again (fire mode will then be exited).

To select a new aiming direction, move joystick . . .

UP — Shoot ahead
DOWN — Shoot behind
RIGHT — Shoot directly out of the window (right)

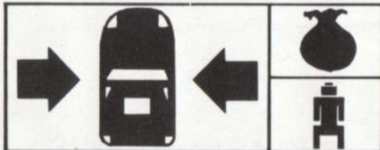
N.B. Passenger cannot shoot left!

Once new aim selected, player must fire to exit fire mode.

NOTE: When in fire mode, joystick will only select aiming directions — the car *cannot turn!!*

TO ENTER A NAMED LOCATION

Stop on the road; press FIRE; release, and move joystick left. Car display will change to:



FLASHING = Car carrying evidence.

FLASHING = Car carryng suspect.

Press FIRE when arrow pointing to chosen side is lit. To abort entry, press FIRE when no arrow lit (if either character enters a location, any evidence or suspects carried in the car will be lost). N.B. Note that turning is possible whilst reversing.

JOYSTICK CONTROLS WHEN INSIDE A LOCATION

UP — Go through door
DOWN — Exit option mode
LEFT — Walk left
RIGHT — Walk right
FIRE — Shoot in current direction

Evidence (bags of contraband) are collected by walking over them.

Should a crook be encountered, his name will be displayed in the message window. A crook may be apprehended by catching, trapping or shooting (if he survives!) When a

crook surrenders, option mode is automatically selected. Choose options by pressing FIRE when option is highlighted.
Successful interrogation should yield a name of a person or place, a time, or a dollar value of a deal.
Any crook that is arrested will be carrying all of their deal. Crooks and evidence should be returned to City Hall to score.

SPECIAL LOCATIONS

Do not have interior screens, but computer beeps when they are visited. They are:
CITY HALL — Drop off crooks and evidence here (both will be lost if car crashes with them inside). You will not score for a crook who hasn't talked (but you will score for his evidence). City Hall will interrogate him and pass on information on the message window in about 3 hours.
HOSPITAL — May be visited once a day to recover some player strength.

TIMING

1 game minute = 1 second real time
If you enter a location before the meeting time, the crooks will spot the car as they arrive, and the meeting will be called off.
If you enter a location when a meeting has been going on less than 4 minutes, the crooks will have fled, leaving behind evidence.
If you enter a location 4 to 8 minutes after a meeting has started, you may find a crook carrying evidence.
If you enter enter a location 8 to 12 minutes after a meeting has started, it will be deserted — but if you leave quickly you may spot the red getaway car.
If you arrive after 12 minutes you are too late.
If you fail to catch Mr. 'J', the game will restart on midnight of next Sunday, after you have played to midday on Thursday. All meetings will follow the previous week's schedule, except for crooks who have been taken to City Hall, or shot dead.

SCORING

The game ends automatically when you apprehend Mr. 'J'., or when either Crockett or Tubbs is killed.

YOU GAIN POINTS FOR:

(1) Returning evidence to City Hall (*all* crooks carry evidence which will be scored when they are returned.
(2) Return crooks to City Hall once they have talked (but not if they lied).
(3) Shoot getaway cars (red ones).

YOU LOSE POINTS FOR:

(1) Crashing your car.
(2) Destroying civilian (non-red) cars.
(3) Each wound on Crockett or Tubbs.
(4) Having a bribe rejected.
(5) Failing to arrest a suspect after threatening to do so.
If you haven't got Mr. 'J'. at the end of any weekly cycle (i.e. by midday Thursday), you lose *all* your score.

MEETINGS

Your captain has provided you with sets of probable time schedules for all the meetings which are expected on Monday.
There are two possible schedules for Monday a.m., and four for Monday p.m. All meetings

within each twelve hour period will follow the same schedule, although you do not know which ones at the start.
To catch a crook at a meeting, arrive at the meeting between 4 and 8 minutes after its scheduled start. To disturb a meeting in order to make to crook flee, leaving his contraband behind, arrive between 0 and 4 minutes from its start. To encounter a crook's car (the red car), enter and leave the location of a meeting within 8 and 12 minutes from its start.

SCHEDULES: MONDAY ONLY

A.M.

Suspect	**Location**	**Time — this could be either of the times stated below**	
BLADES	SAMS BAR	2:00	9:20
PADDY	ISLAND BAR	3:20	8:00
MAC	FATS BAR	4:40	6:40
RONNIE	DIXIEBAR	6:00	5:20
BONZO	LAMP BAR	7:20	4:00
CHICO	SURFER BAR	8:40	2:40

P.M.

Suspect	**Location**	**Time — this could be any of the times below**			
DINO	JOES BAR	0:20	9:40	6:00	5:20
SHARKY	VINES BAR	1:20	8:40	7:00	4:20
TOOTS	SAMS BAR	2:20	7:40	8:00	3:20
HUGGY	ISLAND BAR	3:20	6:40	9:00	2:20
DUKE	FATS BAR	4:20	5:40	10:00	1:20
FRANKIE	DIXIE BAR	5:20	4:40	1:00	10:20
EDDIE	LAMP BAR	6:20	3:40	2:00	9:20
HAWKER	SURFER BAR	7:20	2:40	3:00	8:20
REEMO	JOES BAR	8:20	1:40	4:00	7:20
SNOWY	VINES BAR	9:20	0:40	5:00	6:20

HINTS AND TIPS

1. The timing of the meetings is critical so it is important to refer to the meeting schedules —Mondays only.
2. In the meeting schedule, once a suspect has been located all subsequent encounters in the period will follow in the column of times above and below.

MIAMI VICE

This software product has been carefully developed and manufactured to the highest quality standards. Please read carefully the instructions for loading. IF FOR ANY REASON YOU HAVE DIFFICULTY IN RUNNING THE PROGRAM, AND BELIEVE THAT THE PRODUCT IS DEFECTIVE, PLEASE RETURN IT DIRECT TO: **MR YATES, OCEAN SOFTWARE LIMITED, 6 CENTRAL STREET, MANCHESTER M2 5NS.**
Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no extra charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

CREDITS

Produced by D.C.Ward Programming by Canvas.

 Miami Vice se joue sur les ordinateurs Amstrad CPC 464, 664, 6128 micro computers.

LE JEU

Crockett et Tubbs le savent: la rumeur circule dans le milieu de Miami -une livraison d'un million de dollars de contrebande se fera en ville jeudi matin et elle sera prise par Mister J. — gangster de la vieille école possédant une nouvelle apparence de respectabilité et quelques amis au bras long.
Ces grosses affaires se font généralement dans un entrepôt des quais; il est minuit, c'est dimanche et c'est tout ce que vous savez.
Alors, à vous de jouer e d'essayer de mettre à jour le réseau de trafiquants, en commençant par les petits voyous de peu d'envergure, qui vendent des petites quantités de 10 dollars et fréquentent les bars de quartier. Si vous savez bien les prendre, il vous est peut-être possible de remonter jusqu'à leurs fournisseurs, au maillon suivant de la chaîne, et finalement jusqu'aux hommes d'affaires suaves qui trafiquent dans les casinos — ils devraient vous fournir beaucoup d'informations si vous n'êtes pas obligé de leur tirer dessus pour commencer!

CHARGEMENT

Mettez la disquette du jeu dans le lecteur. Tapez |DISK et appuyez sur la touche ENTER pour s'assurer que la machine est capable d'avoir accès á l'entraînement de disque. Tapez maintenant RUN" MIAMI et appuyez sur ENTER. Le jeu se chargera automatiquement.

NOTE

(1) Joystick or Keyboard
(2) Appuyer sur CAPS LOCK pour marquer une pause (la bordure clignote).
(3) Une fois la pause marquée, appuyer sur E pour arrêter la partie (puis appuyer sur CAPS LOCK pour recommencer).
(4) Lorsqu'un jeu s'arrête automatiquement, la partie suivante commence en mode PAUSE. Appuyer sur CAPS LOCK pour commencer une nouvelle partie.

COMMANDES

CAPSLOCK —
Appuyer sur cette touche pour marquer une pause durant une partie — la bordure clignotera. Appuyer de nouveau sur cette touche pour continuer la partie.

TOUCHE "E" —
Abandon du jeu en cours — ne fonctionne qu'en mode PAUSE — vous serez toujours en mode PAUSE après avoir abandonné le jeu.

FONCTIONS DU LEVIER PENDANT LE JEU DE COURSE AUTOMOBILE

EN-HAUT — ACCELERE	A GAUCHE — VIRAGE A GAUCHE	← = A GAUCHE	↑ = VERS LE HAUT
EN—BAS — FREINE	A DROITE — VIRAGE A DROITE	→ = A DROITE	↓ = VERS LE BAS COPY = FIRE

NOTES SUR LES VIRAGES: A des vitesses normales, la voiture tournera à un angle de 90°.
A des vitesses élevées, la voiture se déportera latéralement au lieu de tourner.

POUR TIRER PAR LA VITRE DE LA VOITURE
Appuyez sur FIRE pour passer au mode tir — l'affichage de la voiture s'allumera. Pour tirer dans la direction présentée par l'affichage de la voiture, appuyez de nouveau sur FIRE (on sortira alors du mode FIRE).
Pour choisir une autre direction de visée, déplacez la manette
VERS LE HAUT — Pour tirer vers l'avant
VERS LA DROITE — Pour tirer directement par la fenêtre (de droite)
VERS LE BAS — Pour tirer vers l'arrière
REMARQUE: Un passager ne peut pas tirer à gauche!
Une fois qu'une nouvelle cible a été sélectionnée, le joueur doit tirer pour sortir du mode tir.
REMARQUE: En mode tir, la manette peut seulement choisir des directions de visée. La voiture ne peut pas tourner!

COMMANDE DE LA MANETTE A L'INTERIEUR D'UN BATIMENT
VERS LE HAUT — Entrer par la porte
VERS LE BAS — Mode option sortie
VERS LA GAUCHE — Marcher vers la gauche
FIRE (FEU) — Tirer dans la direction actuelle
VERS LA DROITE — Marcher vers la droite
On s'empare des preuves (sacs de contrebande) en marchant dessus.
La voiture peut tourner en marche arrière

Si on rencontre un gangster, son nom apparait dans la fenêtre des messages. On peut appréhender un suspect en l'attrappant, lui tendant un piége ou lui tirant dessus (s'il survit!). Lorsqu'un gangster se rend, le mode option est sélectionné automatiquement. Choisissez les options en appuyant sur FIRE lorsqu'une option est illuminée.

Un interrogatoire réussi devrait produire le nom d'une personne ou d'un lieu, une heure ou la valeur en dollars d'un trafic.

Tout gangster arrêté transportera la totalité de leur trafic. Les gangsters et les preuves doivent être ramenés à l'Hôtel de Ville (City Hall) pour marquer des points.

LIEUX SPECIAUX

Aucune image de l'intérieur n'est présentée sur l'écran mais l'ordinateur émet un signal sonore lorsqu'on s'y rend. Ce sont:

CITY HALL — Y déposer trafiquants et preuves (ils seront perdus si la voiture qui les transporte a un accident). Un gangster qui n'a pas parlé ne vous donne pas de points (mais son témoignage vous permet de marquer des points). City Hall l'interrogera et vous transmettra les informations obtenues dans la fenêtre des messages environ trois heures après.

HOPITAL — On peut s'y rendre une fois par jour pour récupérer des forces.

DELAIS

1 minute de jeu = 1 seconde en temps réel.

Si vous entrez dans un lieu avant l'heure du rendez-vous, les trafiquants verront votre voiture lorsqu'ils arriveront et le rendez-vous sera annulé.

Si vous entrez dans un lieu moins de 4 minuts après le début d'une réunion, les gangsters auront fui, laissant des preuves derrière eux.

Si vous entrez dans un lieu de 4 à 8 minutes après le début d'une réunion, vous pouvez trouver un trafiquant transportant des preuves.

Si vous entrez dans un lieu de 8 à 12 minutes après le début d'une réunion, il n'y aura plus personne — mais si vous sortez rapidement, vous pourrez peut-être voir la voiture rouge des trafiquants.

Après less 12 premières minutes c'est trop tard.

Si vous n'arrivez pas à arrêter Mister J, le jeu recommencera à minuit le dimanche suivant, après que vous ayez joué jusqu'à jeudi midi. Tous les rendez-vous suivront le même plan que la semaine précédente, sauf pour ce qui est des trafiquants qui auront été amenés à City Hall ou abattus.

POINTS

Le jeu finit automatiquement lorsque vous appréhendez Mister J ou si Crockett ou Tubbs est tué.

VOUS GAGNEZ DES POINTS SI:

(1) vous amenez des preuves à City Hall (tous les trafiquants sont porteurs de preuves permettant de marquer des points lorsqu'ils sont amenés à City Hall)
(2) vous amenez des trafiquants à City Hall après qu'il aient parlé (mais non menti)
(3) vous tirez sur toute voiture dans lesquelles les trafiquants prennent la fuite (voitures rouges).

VOUS PERDEZ DES POINTS SI:

(1) vous avez un accident de voiture.
(2) vous endommagez la voiture d'un civil (outre que rouge).
(3) Crockett ou Tubbs est blessé.
(4) un de vos pots-de-vin est refusé.
(5) vous n'arrêtez pas un suspect après avoir menacé de le faire.

Si vous n'avez pas attrapé Mister J à la fin de tout cycle hebdomadaire (c'est-à-dire avant jeudi midi), vous perdez tous vos points.

RÉUNIONS

Votre capitaine vous a transmis un certain nombre d'horaires probables.

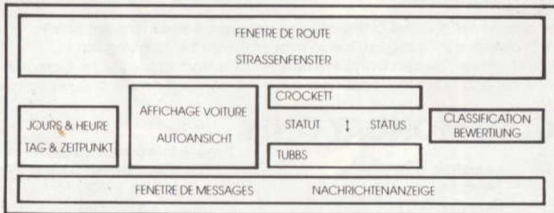
Pour toutes les réunions prévues le lundi, il y a deux horaires possibles pour le lundi matin et quatre pour l'après-midi. Toutes les réunions pendant une période de 12 heures se déroulent selon le même programme mais vous ne le connaissez pas au départ.

Pour arrêter le gangster pendant une réunion, il vous faudra arriver 4 à 8 minutes après l'heure de début prévue. Pour intercepter la voiture des gangsters (voiture rouge) s'introduire sur le lieu de réunion er le quitter pendant les 8 et 12 premières minutes de la réunion.

QUELQUES CONSEILS

(1) L'heure des rendez-vous est essentielle, il est donc important de consulter le programme des rendez-vous — le lundi seulement.
(2) Dans le programme des réunion, une fois qu'un suspect a été repéré, toutes les réunions suivantes dans la période suivront dans les colonnes horaires au dessus et en dessous.

AFFICHAGE ROUTE STRASSENANSICHT



POUR ENTRER DANS UN LIEU NOMME

Arrêtez-vous sur la route; Appuyez sur Feu (FIRE); relâchez FIRE, et déplacez la manette vers la gauche. L'image sur l'écran changera et deviendra:

BETRETEN EINES BESTIMMTEN ORTES

Bleibe auf der Straße stehen, drücke Feuerknopf, wieder loslassen und bewege Joystick nach links. Autoanzeige wechselt auf:



CLIGNOTANT = Voiture transportant des preuves.
BLINKT = Auto führt Beweismittel.
CLIGNOTANT = Voiture transportant un suspect.
BLINKT = Auto führt verdächtige Person.

Appuyez sur FIRE lorsque la flèche désignant le sense choisi est alluméee. Pour annuler une entrée, appuyez sur FIRE lorsqu'aucune flèche n'est allumée (si un des deux personnages entre dans un lieu, toute preuve ou tout suspect transporté dans la voiture sera perdu).
Remarque: Lorsque la voiture est à l'arrêt, abaissez la manette pour faire marche arrière. Notez qu'il n'est pas possible de tourner en marche arrière.
FEUER drücken, wenn der Pfeil, der auf den gewählten Ort zeigt, aufleuchtet. Um diesen Vorgang zu beenden, muß FEUER gedrückt werden, wenn kein Pfeil aufleuchtet (falls einer von den beiden einen Ort betritt, werden sämtliche, im Auto geführten Beweise bzw. verdächtige Personen verschwinden).
ANM. Wenn das Auto stillsteht, Joystick nach unten drücken, um nach hinten zu fahren. Während das Auto rückwärts fährt, kann nicht gewendet werden.

PROGRAMME: LUNDI SEULEMENT TREFFZEITEN: NUR MONTAG

LE MATIN
VORMITTAGS

Suspect Verdächtiger	Lieu Ort	Heure (une des deux heures indiquées ci-dessous) Zeit — kann eine der untenangeführten Zeiten sein
BLADES	SAMS BAR	2:00/9:20
PADDY	ISLAND BAR	3:20/8:00
MAC	FAT'S BAR	4:40/6:40
RONNIE	DIXIE BAR	6:00/5:20
BONZO	LAMP BAR	7:20/4:00
CHICO	SURFER BAR	8:40/2:40

L'APRES-MIDI ET LE SOIR
NACHMITTAGS

Suspect Verdächtiger	Lieu Ort	Heure (une des heures indiquées ci-dessous) Zeit — kann eine der untenangeführten Zeiten sein
DINO	JOES BAR	0:20/9:40/6:00/5:20
SHARKY	VINES BAR	1:20/8:40/7:00/4:20
TOOTS	SAMS BAR	2:20/7:40/8:00/3:20
HUGGY	ISLAND BAR	3:20/6:40/9:00/2:20
DUKE	FATS BAR	4:20/5:40/10:00/1:20
FRANKIE	DIXIE BAR	5:20/4:40/1:00/10:20
EDDIE	LAMP BAR	6:20/3:40/2:00/9:20
HAWKER	SURFER BAR	7:20/2:40/3:00/8:20
REEMO	JOES BAR	8:20/1:40/4:00/7:20
SNOWY	VINES BAR	9:20/0:40/5:00/6:20

 Miami Vice kann auf den Amstrad CPC 464, 664, 6128 micro computers.

DAS SPIEL

Crockett und Tubbs haben einen Tip bekommen — Schmugelware im Wert von einer Million Dollar wird Donnerstag früh in der Stadt erwartet. Mr. 'J,' ein altbekannter Gangster mit neuem, respektablen Image und einflußreichen Freunden soll die Lieferung übernehmen.
Diese großen Geschäfte werden gewöhnlich im Dunkeln eines Lagerhauses am Hafen abgewickelt. Du weißt nur, daß es Sonntag gegen Mitternacht ist.
Mach Dich auf den Weg und sieh zu, daß dieses Händlernetz auffliegt. Los geht's ganz tief unten mit den 10-Dollar-Händlern, die in den Lokalbars verkehren. Wenn Du Sie richtig behandelst, kannst Du vielleicht ihre Lieferanten erfahren, das nächste Glied in der Kette, und schließlich die feinen Herren, die ihre Geschäfte in den Casinos betreiben — Falls Du sie nicht schon vorher erschießen mußt, sollte es Dir gelingen, von ihnen sehr viel herauszuquetschen.

LADEN

Spieldiskette ins Laufwerk einlegen. Dann |DISK tippen und ENTER drücken, damit das Gerät Zugriff aufs laufwerk hat. Jetzt RUN" MIAMI tippen und ENTER drücken. Dann wird das Spiel automatisch geladen.

ANMERKUNG
(1) Joystick or Keyboard
(2) Drücke den CAPS LOCK zum Anhalten (Rand flimmert).
(3) Wenn angehalten, drücke E um das laufende Spiel abzubrechen (danach drücke CAPS LOCK zum Anfangen).
(4) Wenn Spiele automatisch enden, beginnt das Nächste im Pausenmodus. Drücke den CAPS LOCK um ein neues Spiel zu beginnen.

STEUERUNGEN

CAPS LOCK —
Drücken zum Anhalten eines Spiels. Dies wird durch einen flimmernden Rand angezeigt. Drücke nochmals zum Weiterfahren.

"E" TASTE —
Zum Verlassen des laufenden Spiels. Funktioniert nur im Pausenmodus — merke: der Pausenmodus bleibt nach dem Verlassen bestehen.

JOYSTICK WÄHREND DEM AUTO-SPIEL
AUF — BESCHLEUNIGEN LINKS — LINKS ABBIEGEN
AB — BREMSEN RECHTS — RECHTS ABBIEGEN
← = LINKS ↑ = AUFWARTS COPY = FEUER
→ = RECHTS ↓ = ABWARTS
BEIM ABBIEGEN: Bei normaler Geschwindigkeit dreht der Wagen um 90°.
Bei hoher Geschwindigkeit wird der Wagen seitlich abgetrieben, anstatt abzubiegen

AUS DEM AUTOFENSTER SCHIESSEN
Durch Drücken von FEUER, Feuermodus einstellen — Auto wird aufleuchten. Um in die angezeigte Richtung zu schießen, nochmals FEUER drücken (Feuermodus wird dann abgestellt).
Um eine neue Schußrichtung zu wählen, Joystick wie folgt bewegen:
AUFWÄRTS — nach vorne schießen RECHTS — direkt aus dem Fenster schießen (nach rechts)
ABWÄRTS — nach hinten schießen
ANM.: Mitfahrer kann nicht nach links schießen!
Nach Wählen einer neuen Schußrichtung muß der Spieler feuern, um aus dem Feuermodus herauszukommen.
ANM.: Wenn der Feuermodus eingestellt ist, kann mit dem Joystick nur die Schußrichtung gewählt werden — das Auto kann dann nicht gewendet werden!!

JOYSTICKSTEUERUNG IM GEBÄUDE
AUFWÄRTS — Durchschreiten der Tür RECHTS — Nach rechts gehen LINKS — Nach links aehen
ABWÄRTS — Auswahlmodus beenden FEUER — In eingestellte Richtung schießen
Beweise (Schmugelgut) werden durch Darübergehen gesammelt.
Der Wagen kann im Rückwärtsgang abdrehen.

Sollte Dir ein Gangster über den Weg laufen, wird sein Name im Nachrichtenfenster angezeigt. Ein Gangster kann eingefangen, in eine Falle getrieben oder durch Schießen festgenommen werden

(wenn er es überlebt!). Sollte ein Gangster aufgeben, stellt sich der Auswahlmodus automatisch ein. Durch Drücken des FIRE-Knopfes kann die gewünschte Wahl getroffen werden, wenn diese aufleuchtet. Durch ein erfolgreiches Verhör wirst Du u. U. den Namen einer Person oder eines Ortes, einen Zeitpunkt oder den Dollarwert eines Geschäftes erfahren.
Verhaftete Gangster werden den ganzen Anteil ihres Geschäftes bei sich tragen. Um Punkte zu gewinnen, müssen Gangster und Beweismittel zur City Hall zurückgebracht werden.

BESONDERE ORTE

Haben keine Innenansichten, aber werden vom Computer akustisch gemeldet, wenn sie aufgesucht werden. Diese sind:
CITY HALL — Liefere die Gangster und Beweismittel hier ab (Solltest Du einen Autounfall haben, werden sie verschwinden, wenn sie in diesem Augenblick noch im Fahrzeug sind). Für einen Gangster, der nicht geplaudert hat, wirst Du keine Punkte erhalten (für seine Beweismittel wirst Du aber doch welche bekommen). Die in City Hall werden ihn verhören und die Information nach etwa 3 Stunden im Nachrichtenfenster anzeigen.
KRANKENHAUS — Kann einmal am Tag zum Stärken der Spielkraft besucht werden.

TIMING

1 Spielminute entspricht 1 Sekunde Echtzeit.
Wenn Du einen Ort vor dem verabredeten Zeitpunkt betrittst, werden die Gangster, wenn sie ankommen, das Auto entdecken und das Treffen absagen.
Wenn Du einen Ort betrittst und ein Treffen bereits seit weniger als 4 Minuten gelaufen ist, werden die Gangster flüchten und sämtliche Beweismittel dort zurücklassen.
Wenn Du einen Ort 4 bis 8 Minuten nach Beginn des Treffens betrittst, wirst Du u. U. einen Gangster mit Beweismitteln antreffen.
Wenn Du einen Ort 8 bis 12 Minuten nach Beginn des Treffens betrittst, wirst Du in leer vorfinden — Du kannst aber u. U. noch das rote Fluchtauto sehen, wenn Du ihn schnell genug wieder verläßt.
Wenn Du erst nach 12 Minuten ankommst, wirst Du zu spät dransein.
Wenn es Dir nicht gelingt, Mr. 'J' zu fangen, wird das Spiel, nachdem Du bis Donnerstag mittags gespielt hast, am darauffolgenden Sonntag um Mitternacht neu beginnen. Alle Treffen werden nach demselben Zeitplan wie in der Vorwoche abgehalten. Dies gilt aber nicht für Gangster, die bereits in der City Hall ihre Pflicht tun oder totgeschossen wurden.

PUNKTEGEWINNUNG

Das Spiel endet automatisch, sobald Du Mr. 'J' festgenommen hast bzw. Crockett oder Tubbs getötet wurden.
PUNKTE GEWINNST DU FÜR:
(1) Beweismittel, die Du in City Hall ablieferst (Alle Gangster haben Beweismittel an sich, die Dir Punkte bringen, wenn sie zurückgebracht werden.)
(2) Gangster, die Du in City Hall ablieferst, nachdem sie geplaudert haben (aber nicht, wenn sie gelogen haben).
(3) Abgeschossene Fluchtautos (rote).
PUNKTE VERLIERST DU:
(1) Für einen Unfall mit Deinem Auto.
(2) Für Zerstoären von Zivilautos (nicht die roten).
(3) Für jede Wunde an Crockett und Tubbs.
(4) Für abgelehnte Schmiergeldzahlungen.
(5) Wenn es Dir nicht gelingt einen Verdächtigen zu verhaften, nachdem Du damit gedroht hast. Wenn Du Mr 'J' bis zum Ende eines wöchentlichen Zykluses, d.h. Donnerstag mittags, nicht verhaften kannst, wirst Du alle Deine Punkte verlieren.

TREFFEN

Dein Polizeihauptmann hat Dir für alle Treffen, die für Montag erwartet werden, einen Satz transportabler Zeitpläne zur Verfügung gestellt. Es gibt zwei mögliche Pläne für Montag vormittags und vier für Montag nachmittags. Alle Treffen innerhalb von 12 Stunden werden nach demselben Plan ablaufen. Es ist Dir aber nicht bekannt, welche am Anfang stattfinden. Um bei einem Treffen einen Gangster zu verhaften, mußt Du dort zwischen 4 und 8 Minuten nach dem geplanten Beginn des Treffens ankommen. Wenn Du zwischen 0 und 4 Minuten nach Beginn eines Treffens am Ort auftauchst, wird Dir der Gangster entwischen und sein Schmugelgut zurücklassen. Wenn Du ein Gangsterauto antreffen willst, mußt Du innerhalb von 8 bis 12 Minuten nach Beginn am Treffpunkt erscheinen.

HINWEISE UND RATSCHLÄGE

(1) Die Wahl des richtigen Zeitpunktes ist sehr wichtig. Du mußt Dich daher nach dem Zeitplan für die einzelnen Treffen richten. Nur montags.
(2) Nachdem ein Verdächtiger angetroffen wurde, werden sämtliche, nachfolgenden Treffen innerhalb der Spielperiode in der Zeitspalte aufscheinen.